

Enrichissez votre expérience de jeu avec



- Récupérez des Unités en jouant aux jeux Ubisoft
- Débloquez du contenu de jeu supplémentaire
- Partagez du contenu avec vos amis
- Obtenez de l'aide pour finir vos jeux
- Accédez à tout le contenu téléchargeable

directement depuis **vos jeux** ou sur **www.uplay.com**



A débloquent dans **ASSASSIN'S CREED II**

- Thème Xbox 360®
- 5 couteaux de lancer supplémentaires
- Tenue d'Altair
- Accès à la Crypte de la famille Auditore

Uplay, the Uplay logo, Ubisoft and the Ubisoft logo are trademarks of Ubisoft Entertainment. © 2008 Ubisoft Entertainment. All Rights Reserved. Certains services peuvent ne pas être disponibles au moment de la sortie du jeu. Une connexion Internet ultra rapide est nécessaire pour accéder aux fonctionnalités en ligne et pour jouer en ligne. La création d'un compte Ubisoft est nécessaire pour accéder à Uplay. Vous devez être âgé de 13 ans ou plus pour créer un compte Ubisoft sans autorisation parentale. Ubisoft se réserve le droit de suspendre ou d'annuler l'accès aux fonctionnalités en ligne après notification préalable de 30 jours publiée sur www.uplay.com. Pour plus d'informations sur les conditions générales applicables à ce jeu et sur les mises à jour, veuillez consulter www.uplay.com.

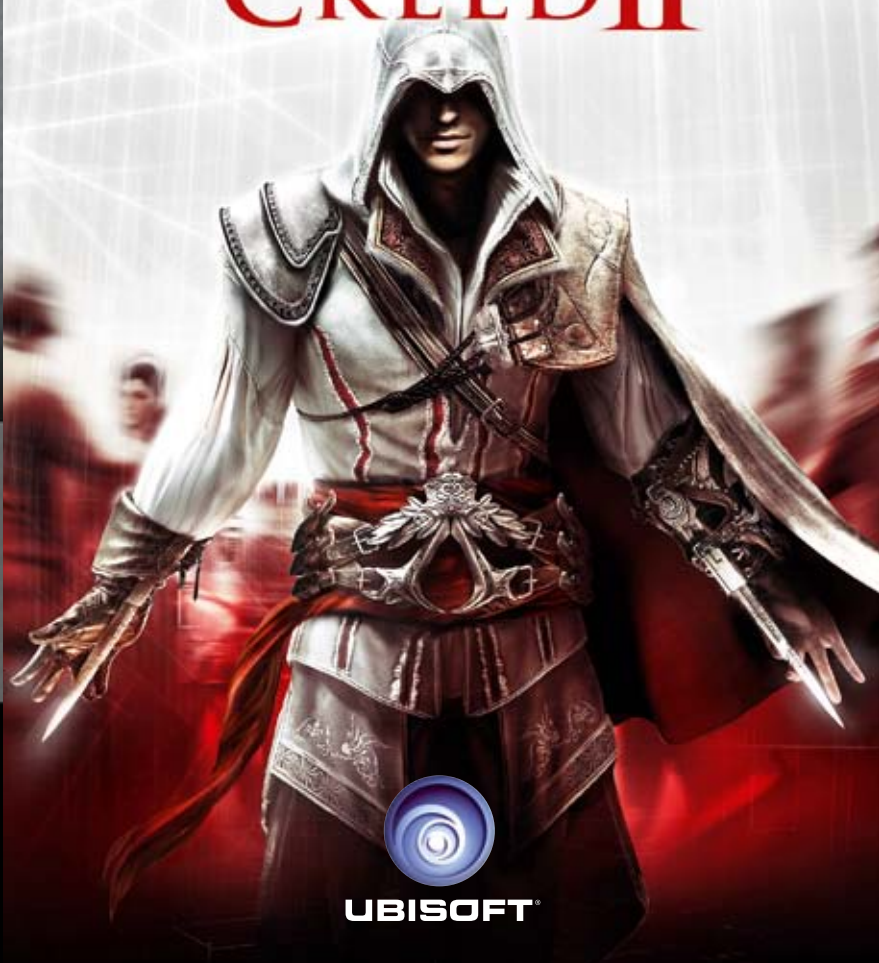
300025563

Xbox, Xbox 360, Xbox LIVE, et les logos Xbox sont des marques du groupe Microsoft et sont utilisés sous licence de Microsoft.

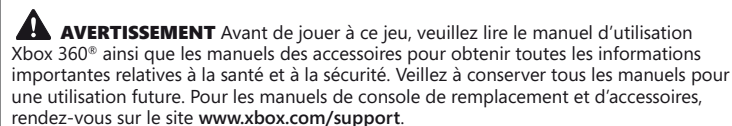


XBOX
LIVE

ASSASSIN'S CREED II



UBISOFT



I. Précautions à prendre dans tous les cas pour l'utilisation d'un jeu vidéo

Assurez-vous que vous jouez dans une pièce bien éclairée en modérant la luminosité de votre écran.

Lorsque vous utilisez un jeu vidéo susceptible d'être connecté à un écran, jouez à bonne distance de cet écran de télévision et aussi loin que le permet le cordon de raccordement. En cours d'utilisation, faites des pauses de dix à quinze minutes toutes les heures.

Certaines personnes sont susceptible de faire des crises d'épilepsie comportant, le cas échéant, des pertes de conscience à la vue, notamment, de certains types de stimulations lumineuses fortes : succession rapide d'images ou répétition de figures géométriques simples, d'éclairs ou d'explosions. Ces personnes s'exposent à des crises lorsqu'elles jouent à certains jeux vidéo comportant de telles stimulations, alors même qu'elles n'ont pas d'antécédent médical ou n'ont jamais été sujettes elles-mêmes à des crises d'épilepsie. Si vous même ou un membre de votre famille avez présenté des symptômes liés à l'épilepsie (crise ou perte de conscience) en présence de stimulations lumineuses, consultez votre médecin avant toute utilisation.

Les parents se doivent également d'être particulièrement attentifs à leurs enfants lorsqu'ils jouent avec des jeux vidéo. Si vous-même ou votre enfant présentez un des symptômes suivants : vertige, trouble de la vision, contraction des yeux ou des muscles, trouble de l'orientation, mouvement involontaire ou convulsion, perte momentanée de conscience, il faut cesser immédiatement de jouer et consulter un médecin.

Le système de classification par catégorie d'âge PEGI a été conçu pour éviter que les mineurs soient exposés à des jeux au contenu inapproprié à leur groupe d'âge. VEUILLEZ NOTER qu'il n'indique pas le niveau de difficulté du jeu. Ce système de classification, comprenant deux parties, permet aux parents et aux personnes qui achètent des jeux vidéo pour des enfants de faire un choix avisé et approprié à l'âge du joueur. La première partie est une évaluation de l'âge :-



La seconde partie présente des icônes décrivant le type de contenu du jeu. Selon le jeu, il peut y avoir plusieurs descripteurs de contenu. L'évaluation de l'âge reflète l'intensité de ce contenu. Les descripteurs de contenu sont les suivants :-



Pour plus d'informations, rendez-vous sur <http://www.peqi.info> et peqionline.eu

Connexion à Xbox LIVE	4
Personnages	6
Manuel de l'utilisateur de l'Animus	7
1. Commandes	7
2. HUD	15
3. Boucle d'interaction	18
4. Menus	22
5. Uplay™	23
Le service clients	26
Garantie	27

XBOX LIVE

Xbox LIVE® vous apporte les divertissements que vous aimez dans votre salon. Trouvez le jeu idéal pour tous les joueurs grâce à une période d'essai gratuite sur des centaines de jeux de la plus grande ludothèque disponible. Avec des modules de jeux téléchargeables comme des cartes, des chansons, des armes et des niveaux, vous obtiendrez plus de chacun de vos jeux. Et n'oubliez pas de vous connecter et de jouer avec des amis où qu'ils soient. Avec Xbox LIVE, l'amusement ne cesse jamais.

Connexion

Avant de pouvoir utiliser Xbox LIVE, vous devez raccorder votre console Xbox 360 à une connexion à large bande ou haut débit et vous inscrire pour devenir membre du service Xbox LIVE. Pour savoir si Xbox LIVE est disponible dans votre région et pour de plus amples renseignements sur la connexion au service Xbox LIVE, rendez-vous sur le site www.xbox.com/live/countries.

Contrôle parental

Ces outils flexibles et faciles d'utilisation permettent aux parents et aux tuteurs de décider à quels jeux les jeunes joueurs peuvent accéder en fonction de la classification du contenu du jeu. Les parents peuvent restreindre l'accès aux contenus classés pour adulte. Approuvez qui et comment votre famille interagit avec les autres personnes en ligne sur le service Xbox LIVE et fixez une limite de temps de jeu autorisé. Pour plus d'informations, rendez-vous sur le site www.xbox.com/familysettings.

17/09/2012

À : Destinataire(s) caché(s) [CRYPTÉ]

Objet : Le plan

Pièces jointes : Map.png; Commandes et infos Animus_v2.txt

Le jour que nous attendions tous est arrivé.

Un peu plus tôt dans la semaine, Vidic s'est servi de Desmond Miles, le sujet 17, pour récupérer la mémoire génétique d'Altair Ibn La-Ahad. Comme vous le savez déjà, Altair était un Assassin syrien du XIIe siècle, dont la vie a été marquée par la trahison d'Al Mualim et l'assassinat de plusieurs croisés qui appartenaient tous à l'ordre des Templiers.

Vidic a découvert qu'Al Mualim avait utilisé l'une des cinq Pommes – je veux parler des reliques – connues à ce jour pour asservir l'ordre des Assassins. Il a exploré sans relâche les souvenirs de Desmond jusqu'à ce que celui-ci récupère la carte fournie en pièce jointe. Il connaît l'emplacement des Fragments d'Éden et maintenant, les Templiers sont déterminés à tuer Desmond. Je fais tout mon possible pour les tenir à distance, mais nous n'avons plus le choix : il faut agir maintenant.

Je suppose que vous avez tout installé à l'endroit prévu, et que vous avez reçu les plans finaux de l'Animus que je vous ai fait parvenir par coursier en décembre. Il est grand temps de tester notre machine sur Desmond. Si elle fonctionne et si nous réussissons, il deviendra l'un des hommes les plus puissants de ce monde.

Je joins le profil de Desmond à mon message (ne vous attardez pas trop sur son comportement, vous l'apprécierez dès que vous aurez fait sa connaissance – faites-moi confiance), ainsi que la biographie de son ancêtre Ezio Auditore. Sans oublier la mise à jour des commandes de l'Animus et des informations fournies par le système. Desmond est déjà familiarisé avec tout ça, alors je compte sur vous pour ne pas tout bouleverser. Vous trouverez également quelques suggestions de modifications/améliorations provenant directement du département Recherche-développement d'Abstergo, et dont nous pourrions nous inspirer pour notre propre Animus. Arrangez-vous pour que tout soit fonctionnel et opérationnel au moment où nous serons sur place.

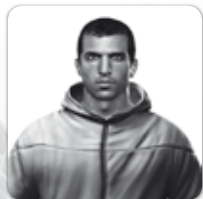
Si tout se déroule comme prévu, quand Vidic aura réussi à décrypter ce message, Desmond et moi serons déjà loin. Si je ne vous donne pas de mes nouvelles dans les douze prochaines heures, remballer tout le matériel et cachez-vous en lieu sûr.

À bientôt (j'espère),

Lucy Stillman

PERSONNAGES

Desmond Miles



Âge : 25
Poids : 77 kg
Taille : 1,82 m
Groupe sanguin : A+
Nationalité : Américaine

Traits de caractère : Indépendant, introverti et sur la défensive. Desmond accorde difficilement sa confiance. Il a eu des parents très protecteurs, qui le gardaient dans le cocon de sa communauté, estimant que c'était dans son intérêt. Il a passé ces neuf dernières années loin des grandes villes et de la civilisation. Il dissimule ses pensées et ses émotions derrière un mur de cynisme.

Ezio Auditore



Âge : 17
Poids : 75 kg
Taille : 1,82 m
Nationalité : Florentine
Année : 1476

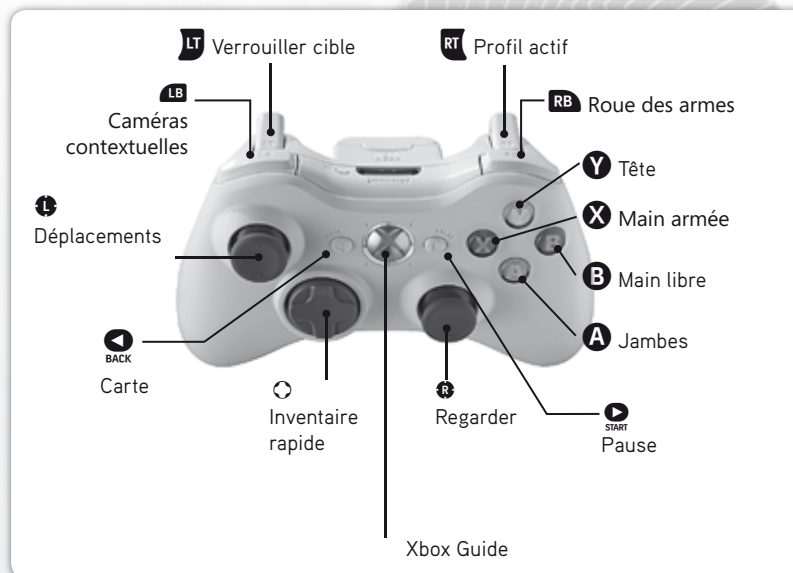
Histoire personnelle : Les détails ne manquent pas sur Giovanni, le père d'Ezio. On sait notamment qu'il était un brillant banquier florentin et le conseiller politique de Laurent de Médicis. D'Ezio, en revanche, j'ai seulement découvert qu'il avait été l'apprenti de Giovanni Tornabuoni, un célèbre banquier florentin.

Traits de caractère : Charismatique, esprit de compétition, séducteur et aventurier.

Lucy - j'ai remplacé toutes les occurrences d'« Altair » par « Ezio » et mis à jour le nom la machine (Animus 2.0), pour vous faciliter la tâche.

MANUEL DE L'UTILISATEUR DE L'ANIMUS

1. Commandes



1.1 Commandes de l'Animus

L'Animus 2.0 permet au sujet de contrôler Ezio grâce à une combinaison de commandes standard et de commandes contextuelles. Les commandes standard permettent d'exécuter toujours la même action. Par exemple, appuyer sur **RB** active systématiquement la roue des armes. À l'inverse, les commandes contextuelles changent selon la situation dans laquelle se trouve l'ancêtre du sujet. Par exemple, la touche **A** permet à Ezio de sprinter, de sauter, d'esquiver ou de courir contre un mur, selon le contexte.

1.2 Commandes générales

1.2.1 Déplacement

Le stick analogique gauche permet de déplacer Ezio. Orientez-le vers le haut ou vers le bas pour faire avancer ou reculer le personnage. Orientez-le vers la gauche ou vers la droite pour qu'Ezio se déplace dans la direction correspondante. Quand l'ancêtre du sujet est immobile, appuyez sur le stick analogique gauche pour activer la vue à la première personne.

1.2.2 Regarder

Utilisez le stick analogique droit pour observer ce qui se trouve autour d'Ezio. Appuyez sur le stick analogique droit pour recentrer la caméra derrière le personnage.

1.2.3 Cible et verrouillage

Les effets visuels de l'Animus 2.0 permettent de distinguer les citoyens avec lesquels vous pouvez interagir. Quand vous appuyez sur la touche de verrouillage (**L**), l'attention d'Ezio se focalise sur le citoyen sélectionné, et ce citoyen est verrouillé. Ezio peut alors lui parler, le tuer ou accomplir d'autres actions. Appuyez sur **L** pour activer le mode Combat. Dans ce mode, l'ennemi le plus proche est automatiquement verrouillé. Si vous voulez quitter le mode Combat, appuyez à nouveau sur **L** pour déverrouiller l'ennemi et vous enfuir.

*Lucy – Il faut que l'ancêtre du sujet puisse quitter ce mode en s'enfuyant (**L** + **A**) ; implémenter une fonctionnalité de déverrouillage serait trop fastidieux.*

1.2.4 Roue des armes et Inventaire rapide

Roue des armes : Appuyez longuement sur **R** pour afficher la roue des armes. Vous pourrez utiliser les sticks analogiques pour sélectionner l'arme dont vous voulez vous équiper.

Inventaire rapide : Appuyez en haut, en bas, à gauche ou à droite sur le bouton multidirectionnel pour sélectionner l'arme correspondante. Appuyez une seconde fois pour vous en équiper.

1.2.5 Caméra contextuelle

Dans certains cas spécifiques, une caméra contextuelle est disponible ; elle vous propose une vue alternative de la situation. Appuyez alors sur **C** pour changer l'angle de la caméra.

1.2.6 Carte

Appuyez sur la touche **M** pour afficher une carte de la zone. L'Animus 2.0 est capable de générer un plan sommaire à partir de données historiques, mais vous seul pourrez y ajouter des informations plus détaillées. Il vous faudra grimper en haut des monuments pour obtenir une vue d'ensemble et vous synchroniser avec le souvenir qu'avait Ezio de cette zone. Dès lors, l'Animus 2.0 pourra ajouter des objectifs spécifiques sur la carte, ainsi que d'autres détails stockés dans votre mémoire génétique.

Lucy – Il s'agit d'une version améliorée de la carte disponible dans l'Animus 1.0, mais il est toujours nécessaire de se synchroniser.

1.3 Commandes contextuelles

1.3.1 Concept de mannequin

L'Animus 2.0 vous permet de contrôler Ezio comme s'il s'agissait d'un mannequin. Chaque partie du corps est associée à une touche : la touche **V** est associée à la Tête, la touche **X** à la Main armée, la touche **B** à la Main libre, et enfin la touche **A** aux Jambes. En haut à droite de l'écran, l'affichage tête haute (HUD) précise l'action associée à chaque touche. Vous remarquerez que ces actions changent en fonction du contexte.

1.3.2 Concepts de Profil actif et de Profil passif

Comme dans l'Animus 1.0, il est possible de changer l'intensité avec laquelle Ezio accomplit une action. Par défaut, votre ancêtre est en mode Profil passif, mais vous pouvez le faire passer en mode Profil actif en appuyant longuement sur **M**. C'est un peu comme appuyer sur l'accélérateur ! En mode Profil passif, les actions d'Ezio sont discrètes et pacifiques. Les attaques et les mouvements plus rapides des Assassins ne sont disponibles qu'en mode Profil actif.

1.4 Actions

1.4.1 Au sol

Profil passif

A : Voler

Appuyez sur cette touche pour qu'Ezio dérobe de l'argent aux PNJ.

B : Écarter

Appuyez longuement sur la touche Main libre pour écarter la foule. Cette action pacifique permettra à Ezio de se frayer un chemin parmi les passants.

X : Attaquer

Appuyez sur la touche Main armée pour qu'Ezio attaque avec l'arme dont il est équipé.

V : Vision et Parler

Appuyez sur la touche Tête quand vous êtes face à un citoyen ou à un marchand pour qu'Ezio interagisse avec lui. Appuyez longuement sur la touche Tête pour activer la Vision d'aigle. La Vision d'aigle utilise des codes couleurs intuitifs : rouge = soldats, bleu = alliés, blanc = personnes susceptibles de vous confier une mission, or = cibles.

Profil actif

A : Course libre/Sprinter

Appuyez longuement sur la touche Jambes pour que votre ancêtre se mette à sprinter et entame une course libre. Tant que vous appuyez sur cette touche, la course d'Ezio s'adapte automatiquement aux obstacles qu'il rencontre. Il vous suffit d'orienter le stick analogique gauche dans la direction dans laquelle vous voulez qu'il se déplace.

Exemple : Vous êtes au niveau du sol, près d'un mur. Si vous appuyez longuement sur la touche **A** et que vous orientez le stick analogique gauche vers le mur, Ezio escaladera ce mur. Si aucun obstacle ne se trouve sur le chemin de l'Assassin, celui-ci se mettra à sprinter si vous appuyez longuement sur la touche Jambes tout en vous déplaçant en mode Profil actif.



B : Saisir et projeter/Plaquer au sol

Appuyez sur la touche Main libre lorsque votre ancêtre est immobile pour qu'il saisisse un PNJ. Une fois le PNJ saisi, appuyez sur la touche **B** et orientez le stick analogique gauche dans la direction dans laquelle vous voulez le projeter. Si vous n'êtes pas armé, les touches **Y**, **X** et **A** vous permettront d'exécuter des attaques. Si vous êtes armé, appuyez sur la touche **X** pour tuer instantanément le PNJ.

Lucy – Cette fonctionnalité a rencontré un vif succès parmi les techniciens du labo. Il ne faut pas oublier de l'implémenter.

X : Attaquer

Appuyez sur la touche Main armée pour qu'Ezio attaque avec l'arme dont il est équipé.

Y : Vision

Appuyez longuement sur la touche Tête pour activer la Vision d'aigle.

1.4.2 À cheval



Profil passif

A : Pas

Appuyez longuement sur la touche Jambes pour que le cheval avance lentement.

B : Descendre

Appuyez sur la touche Main libre pour qu'Ezio descende de cheval.

X : Cabrer/Attaquer

Si Ezio n'a pas dégainé son arme, appuyez sur la touche Main armée pour que le cheval se cabre. Si votre ancêtre a dégainé son épée, la touche Main armée lui permet d'attaquer.

Y : Vision

Appuyez longuement sur la touche Tête pour activer la Vision d'aigle.

Lucy – La Vision d'aigle est maintenant disponible à cheval. Ce sera quasi, la prochaine étape ? Surtout, qu'on en profite nous aussi !

Profil actif

A : Galop

En mode Profil actif, appuyez longuement sur la touche Jambes tout en faisant avancer le cheval.

B : Descendre

Appuyez sur la touche Main libre.

X : Attaquer

Appuyez sur la touche Main armée pour que votre ancêtre porte une attaque alors qu'il est à cheval.

Y : Vision

Appuyez longuement sur la touche Tête pour activer la Vision d'aigle.

1.4.3 Nager

Lucy – Ce serait bien de corriger ce bug fâcheux qui empêchait l'ancêtre du sujet de nager dans l'Animus 1.0 !

Profil passif

A : Plonger

Votre ancêtre est capable de plonger sous l'eau. De cette manière, Ezio peut échapper à la vue de ses poursuivants, mais il ne peut le faire que pendant une durée limitée.

X : Attaquer

Appuyez sur la touche Main armée pour qu'Ezio lance ses couteaux (s'ils sont sélectionnés).

Y : Vision

Appuyez longuement sur la touche Tête pour activer la Vision d'aigle.

Profil actif

A : Sortir de l'eau/Nage rapide

Quand Ezio est dans l'eau et qu'il se trouve face à un mur ou une embarcation, il peut sortir de l'eau. Dans les autres cas, il se met à nager plus rapidement.

X : Attaquer

Appuyez sur la touche Main armée pour qu'Ezio lance ses couteaux (s'ils sont sélectionnés).

Y : Vision

Appuyez longuement sur la touche Tête pour activer la Vision d'aigle.


1.4.4 Bateau

A : Ezio quitte la position de rameur.

B : Ramer

Quand Ezio se trouve près de la rame d'un bateau, appuyez sur cette touche pour qu'il en prenne le contrôle. Appuyez sur la touche Main libre en rythme pour que le bateau avance plus vite.

1.4.5 Machine volante

Utilisez le stick analogique gauche pour diriger la machine volante. Orientez-le vers le haut pour piquer et vers le bas pour prendre de la hauteur. Verrouillez vos ennemis avec  pour les frapper avec vos pieds.



1.4.6 Chariot

Utilisez le stick analogique gauche pour diriger le chariot. Débarrassez-vous des ennemis qui vous saisissent en appuyant rapidement et plusieurs fois de suite sur la touche Main libre.



1.4.7 Combat

Lucy – Il faut rapidement apporter les dernières améliorations au nouveau système de combat. Les combats représentent une partie importante du temps que Desmond va passer dans l'Animus 2.0.

Système de verrouillage : Pour combattre, vous devez verrouiller une cible en situation de Conflit ouvert avec vous.

Profil passif : Actions offensives

Lucy – Il faudrait peut-être songer à modifier le titre de cette section.

A : Pas chassé

Appuyez sur la touche Jambes pour qu'Ezio fasse un pas dans la direction dans laquelle le stick analogique gauche est orienté.

B : Saisir

Appuyez rapidement sur la touche Main libre pour qu'Ezio tente de saisir un PNJ ennemi. Si vous n'êtes pas armé, les touches **Y**, **X** et **A** vous permettront d'exécuter des attaques. Si vous êtes armé, appuyez sur la touche **X** pour tuer instantanément le PNJ.

Lucy – Ceci est déjà mentionné plus haut, non ?

X : Attaquer

Appuyez rapidement sur la touche Main armée pour qu'Ezio attaque un PNJ avec l'arme dont il est actuellement équipé. Appuyez une seconde fois dès que votre arme entre en contact avec l'ennemi pour déclencher un combo. Appuyez rapidement et une seule fois après chaque coup porté pour exécuter un combo encore plus puissant.

Lucy – Tout est une question de timing !

Appuyer longuement sur X : Appuyez longuement sur cette touche pour exécuter une attaque spéciale avec votre arme, si applicable.

Y : Provoquer

Appuyez sur la touche Tête pour provoquer votre ennemi, le mettre en colère et l'amener à vous attaquer.

Profil actif : Actions défensives

En mode Combat, le Profil actif permet d'effectuer des coups défensifs comme les contres et les esquives. Par défaut, le personnage repousse les attaques ennemies quand vous appuyez longuement sur la touche Profil actif.

A : Esquiver

Appuyez sur la touche Jambes au bon moment pour qu'Ezio esquive le coup porté, laissant l'ennemi vulnérable aux attaques. Si le timing n'est pas bon, c'est lui qui sera vulnérable.

B : Saisir/Ramasser arme

Si Ezio se tient près d'une arme, il essaiera de la récupérer.

X : Contre-attaquer/Désarmer

Quand Ezio est équipé d'une arme, appuyez sur la touche Main armée au bon moment pour contre-attaquer. Si le timing n'est pas bon, c'est lui qui sera vulnérable. Si Ezio n'est pas armé, il désarmera son ennemi.

Lucy – Il faut s'assurer que Desmond puisse voler des armes ; ceci lui procurera une plus grande liberté.



Y : Provoquer

Appuyez sur cette touche pour provoquer votre ennemi, le mettre en colère et l'amener à vous attaquer.

1.4.8 Cinématiques interactives

Au cours de certaines scènes, l'Animus 2.0 vous permet de participer en appuyant sur la touche adéquate au bon moment.

Lucy – si possible, il faudrait faire quelque chose pour les interférences. Il y a forcément un moyen de les supprimer !

2. HUD

2.1 Éléments du HUD

Le HUD fournit des informations importantes au sujet présent dans l'Animus 2.0. Ses différents éléments vous permettront de connaître en permanence votre statut actuel. Remarque : Vous pouvez personnaliser le HUD en fonction de vos besoins, à partir du dossier Options.



2.1.1 Barre de santé

Lucy – Il faudrait songer à appeler ça « Indice de Santé », ça sonnerait plus professionnel !

La barre de santé vous fournit des informations sur :

- les carrés de Santé actifs
- les carrés de Santé endommagés (récupérables si vous consultez un médecin)
- les carrés de Santé inutilisables (les pièces d'armure doivent être réparées par un forgeron.)

2.1.2 Indicateur de Notoriété

Indique votre Notoriété. (voir la section 3.2 pour plus de détails sur la Notoriété)

2.1.3 Icône d'arme

Affiche l'arme ou le gadget dont vous êtes actuellement équipé.

2.1.4 Indicateur d'argent

Indique la somme d'argent dont Ezio dispose.

2.1.5 HUD des commandes

Les actions disponibles sont indiquées à tout moment en haut à droite de l'écran.

2.1.6 Mini-carte

La Mini-carte indique la position des objectifs cruciaux de la séquence mémoire. Pour dissiper le brouillard qui obscurcit la zone et afficher plus d'informations sur la Mini-carte, vous devez accéder à un point d'observation et vous synchroniser. Pour cela, grimpez en haut des monuments et observez ce qui vous entoure.

Lucy – Redondant. Couper du texte.

2.2 Indicateur de Statut Social (ISS)

2.2.1 Flèches des PNJ

L'ISS des gardes vous indique s'il y a un risque qu'ils vous repèrent ou non.

Quand vous êtes Anonyme :

Jaune : Si l'ISS d'un garde vire au jaune, c'est qu'il est sur vos traces.

Rouge : Si l'ISS d'un garde vire au rouge, cela signifie qu'il est sur le point d'être en Conflit ouvert avec vous.

2.2.2 Contour de la Mini-carte

Le contour de la Mini-carte fait office d'indicateur de risque, et se synchronise avec le statut de vos ennemis :

Blanc : Vous êtes Anonyme.

Vert : Vous êtes Caché.

Rouge : Vous êtes en Conflit ouvert avec les gardes ; vous devez prendre la fuite ou les combattre.

Jaune : Vous êtes en Conflit ouvert mais vous avez échappé à la vue des gardes et vous pouvez vous cacher.

Bleu : Vous allez redevenir Anonyme.

2.2.3 Barre de Santé du PNJ

Lucy – Voir ma note dans la section 2.1.1 plus haut.

Lors des combats, la barre de Santé de vos ennemis est affichée pour vous permettre d'ajuster votre tactique.

2.3 Système d'Information de l'Animus (SIA)

Le SIA vous fournit des informations fiables et utiles, comme des didacticiels et des mises à jour de la Base de données.

Lucy – Penser à supprimer tous les messages du SIA qui ne présentent aucune utilité.

3. Boucle d'interaction

3.1 Ennemis

Gardes standard

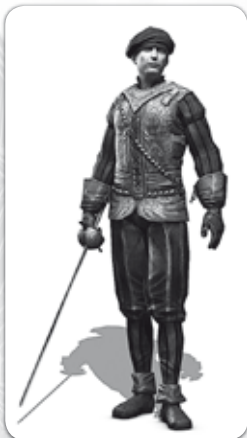
Divisés en trois catégories (Milice, Élite et Chefs), ils constituent l'essentiel des garnisons et utilisent de nombreuses armes différentes.



Traqueurs

Armés de hallebardes, ils cherchent inlassablement l'Assassin, où qu'il se trouve.

Lucy - On ne pourrait pas leur trouver d'autres noms, à ces gardes ? Et on ne pourrait pas remplacer les « hallebardes » par des « lances », ou quelque chose de similaire ?



Gardes agiles

Ils manient des armes légères mais courent plus vite que vous. Surveillez vos arrières.



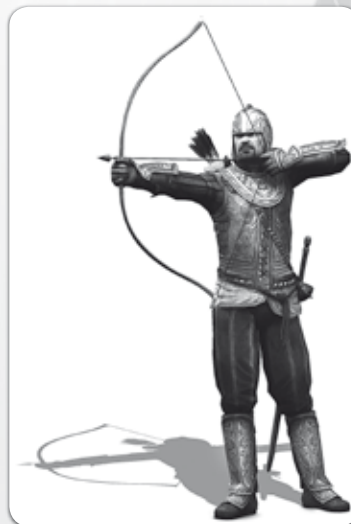
Brutes

Ils sont lents, mais seuls les combattants aguerris ont une chance de les vaincre.



Archers

Les archers défendent des zones spécifiques. Ils vous tireront dessus si vous ne quittez pas leur secteur après leur unique sommation.



3.2 Boucle de Notoriété

Vous êtes soit Connu, soit Incognito.

- Quand vous êtes Incognito, les gardes ne sont pas conscients de votre présence et ne réagissent que si vous effectuez des actions répréhensibles.
- Quand vous êtes Connu, les gardes savent que l'Assassin est en ville et vous reconnaissent immédiatement.

Plus vous effectuez d'actions spectaculaires (par exemple un double assassinat ou si vous intimidez des gardes pendant un combat), plus votre Notoriété augmente.

Pour faire baisser votre Notoriété, effectuez l'une des actions suivantes :

- Arrachez des avis de recherche.
- Soudoyez des hérauts pour qu'ils cessent de parler de vous.
- Tuez des dignitaires.

Si votre Notoriété atteint son niveau maximum, les gardes sont informés de votre présence et ils finissent par vous repérer. Tant que votre indicateur de Notoriété ne sera pas totalement vide, vous ne pourrez pas redevenir Incognito.

3.2.1 Détection

Quand vous êtes Incognito, les gardes ne réagiront que si vous effectuez des actions répréhensibles (tuer, bousculer des gardes, fouiller des cadavres ...). Si vous ne vous faites pas remarquer, vous restez anonyme.

Quand vous êtes Connu, les gardes vous reconnaissent immédiatement. S'ils vous voient (flèche jaune qui se remplit), ils se mettront à votre recherche (flèche rouge qui se remplit). S'ils vous reconnaissent (flèche rouge remplie), ils vous attaqueront. Privilégiez le mode Profil passif et dissimulez-vous dans la foule pour éviter d'attirer l'attention.

Remarque : Les toits sont interdits d'accès. Les archers vous repéreront si vous vous y aventurez.

3.2.2 S'enfuir

Pour semer vos ennemis, échappez à leur vue et cachez-vous. La zone qui entoure votre Dernière position connue (DPC) reste risquée. Les gardes fouilleront toutes les cachettes environnantes. La DPC apparaît sous la forme d'un cercle jaune sur la Mini-carte. Pour éviter que les gardes ne vous trouvent, essayez de quitter cette zone avant de vous cacher.

Lucy – SVP, il faudrait arrêter d'utiliser des acronymes idiots.

3.2.1 Disparaître (Se cacher et/ou se dissimuler)

Quand vous avez échappé à la vue de vos poursuivants, trouvez une cachette (tas de foin, puits ou banc) ou dissimulez-vous dans une foule. Une fois caché ou dissimulé, vous commencerez à disparaître (bleu clignotant).

Vous pouvez également entamer une course libre pour semer vos poursuivants.

3.3 Synchronisation des mémoires génétiques

3.3.1 Mémoires génétiques cruciales

L'Animus 2.0 vous permet d'explorer les mémoires génétiques d'Ezio. Ces moments décisifs de sa vie sont regroupés dans différentes séquences ADN.

3.3.2 Mémoires génétiques secondaires

Ces mémoires secondaires ont été vécues par Ezio, mais il est difficile d'en établir la chronologie. Elles sont regroupées tout à fait à droite du menu ADN.

◆ **Points d'observation** : En grimpant en haut de ces points d'observation, vous pourrez être synchronisé à 100% avec Ezio.

Plumes : On les trouve habituellement en haut des bâtiments.

◆ **Tombeaux d'Assassins** : Explorez-les tous pour trouver les Sceaux d'Assassins légendaires.

◆ **Contrats d'assassinats** : Éliminez des cibles politiques pour le compte de Laurent de Médicis. Ce faisant, vous recevrez de l'argent.

◆ **Courses** : Montrez que vous êtes le plus rapide d'Italie.

◆ **Actions punitives** : Infligez une bonne correction aux époux infidèles.

Lucy – surtout, pas de commentaires !

◆ **Missions Courier** : Remettez des lettres le plus vite possible pour gagner de l'argent.

3.3.3 Codex philosophique

Le contenu des pages philosophiques du Codex vous aidera à marcher sur les pas de l'Assassin. Apportez toutes les pages que vous trouverez à Léonard pour qu'il les déchiffre. Quand vous avez déchiffré 4 pages du Codex, votre santé maximale augmente.

3.4 Système économique

3.4.1 Gagner de l'argent

Trésors : Vous trouverez différents coffres aux trésors dans votre environnement. Pillez-les pour récupérer d'importantes sommes d'argent.

Voler : En mode Profil passif, appuyez longuement sur **A** et bousculez les gens pour les voler. Éloignez-vous rapidement de la personne que vous venez de détrousser avant qu'elle ne réalise ce qui s'est passé.

Piller : Appuyez longuement sur la touche **B** près d'un cadavre pour le piller. Il existe plusieurs moyens de gagner de l'argent et de récupérer des objets. Soyez prudent : les gardes n'apprécient guère les pilliers de cadavres.

Revenu de la Villa : Si vous rénovez Monteriggioni, la ville natale de la famille Auditore, vous recevrez un pourcentage des revenus générés par les échoppes. Plus Monteriggioni se développe, plus vous recevez d'argent. Par ailleurs, les échoppes que vous améliorez vous garantissent un rabais sur les achats que vous y effectuez. Vous pouvez également générer des revenus supplémentaires en améliorant la Villa, ce qui a pour effet d'accroître le prestige dont jouit la famille Auditore. Pour améliorer votre Villa, vous devez collectionner tableaux, plumes et armes.

3.4.2 Échoppes

➤ **Forgerons** : Les forgerons vendent des armes, des armures, des bombes fumigènes, des couteaux de lancer et des balles. Ils peuvent également réparer votre armure, si vous les payez. Allez les voir régulièrement et vous découvrirez de nouvelles armes et pièces d'armure.

☒ **Tailleurs** : Les tailleurs vendent des poches de grande capacité, qui vous permettront de transporter plus de munitions. Ils peuvent également teindre vos vêtements dans différentes couleurs.

⚕ **Médecins** : Les médecins peuvent restaurer votre barre de santé pour vous soigner. Par ailleurs, ils vendent des remèdes et des fioles de poison que vous pourrez emporter avec vous.

🎨 **Marchands d'art** : Les marchands d'art vendent des tableaux et des cartes au trésor. Ces tableaux constituent un bon investissement à long terme, dans la mesure où ils vous permettront d'augmenter la valeur de votre villa. Par ailleurs, les marchands d'art vendent des cartes au trésor menant à des coffres.

↔ **Stations de voyage rapide** : Moyennant finances, vous pouvez vous rendre instantanément dans une zone que vous avez déjà visitée. Pour ce faire, trouvez une station de voyage rapide.

4. Menus


4.1 Menu principal

Scénario : Permet de lancer une nouvelle partie ou de charger une sauvegarde.

Extras : Accédez à du contenu exclusif.

4.2 Dans l'Animus

4.2.1 Bureau de l'Animus (menu Pause)

Appuyez sur la touche  pour afficher le Bureau de l'Animus. De là, vous pourrez effectuer les actions suivantes :

- Consulter les objectifs en cours.
- Accéder aux autres dossiers de l'Animus.

4.2.2 Dossier ADN

Permet d'afficher la chronologie ADN des mémoires génétiques d'Ezio. Chaque segment représente une mémoire génétique.

4.2.3 Dossier Carte

Permet d'accéder à la carte de la région où se trouve Ezio.

4.2.4 Dossier Inventaire

Permet de consulter votre inventaire et de voir ce qu'Ezio transporte.

4.2.5 Dossier Conjurés

Le dossier Conjurés présente les cibles d'Ezio au fur et à mesure de l'aventure, ainsi que les liens qui les unissent.


4.2.6 Base de données de l'Animus

La Base de données de l'Animus est une source d'informations sur la Renaissance italienne. Par ailleurs, c'est dans ce dossier que sont stockés les documents trouvés par Ezio (pages du Codex, lettres des Templiers), ainsi que quelques surprises spéciales. Consultez la section Manuel de l'utilisateur pour accéder à des informations plus complètes sur le jeu.




4.2.7 Dossier Options

Permet de paramétrer certaines options de l'Animus, telles que les paramètres de son et d'affichage, les commandes et le HUD. C'est également dans ce dossier que vous pourrez consulter des statistiques basées sur vos actions dans l'Animus.

5. Uplay™

Dans l'écran d'accueil, appuyez sur la touche  pour lancer Uplay™.

5.1 Menu Uplay™

Utilisez le stick analogique gauche pour naviguer dans ce menu. Appuyez sur la touche  pour valider ou sur la touche  pour annuler. Appuyez sur la touche  pour quitter Uplay et revenir au menu du jeu.



Profil :




- **Mon profil** : Contient un résumé des actions accomplies dans chaque jeu.
- **Changer la citation** : Permet de modifier votre citation.
- **Changer l'icône** : Permet de sélectionner une nouvelle icône.

Paramètres du compte :

- **Email et mot de passe** : Permet de modifier votre Email et votre Mot de passe.
- **Informations personnelles** : Permet de modifier vos informations personnelles.
- **Notifications** : Permet de choisir les préférences relatives à la réception de messages d'Ubisoft et de ses partenaires.

5.2 Menu Win d'Uplay™

Utilisez le stick analogique gauche pour naviguer dans ce menu. Appuyez sur la touche  pour valider ou sur la touche  pour annuler.

- **Actions** : Présente une liste de toutes les actions disponibles dans le ou les jeux, et indique le nombre d'Unités affectées à chacun d'entre eux. Une case cochée indique une Action déjà effectuée. Appuyez sur la touche  une fois sur une Action pour savoir comment l'accomplir.
- **Récompenses** : Affiche une liste de toutes les Récompenses disponibles et indique le nombre d'Unités affectées à chacune d'entre elles. Une case cochée indique que la Récompense a déjà été échangée. Appuyez sur la touche  une fois sur une Récompense pour l'échanger (si vous avez assez d'Unités). Une fois la Récompense échangée, le montant d'Unités associé est déduit du total.
- **Total des unités** : Contient un historique de toutes les Actions effectuées et des Récompenses débloquées, ainsi qu'un total détaillé de vos Unités. Appuyez sur la touche  une fois sur une Action/Récompense pour accéder à sa description.

Pour plus d'informations, de contenu et d'options, visitez www.uplay.com

[illegible]

NOTES



A series of horizontal dotted lines for taking notes.

LE SERVICE CLIENTS :

Vous éprouvez des difficultés à installer ou à lancer un logiciel de notre gamme ? Vous rencontrez un problème avec votre compte sur Ubi.com ?

Une seule adresse :

www.support.ubi.com

Vous y trouverez :

- Une foire aux questions (FAQ) régulièrement mise à jour, aidant à résoudre vos problèmes en quelques clics.
- Les dernières mises à jour (patches) de nos jeux en version téléchargeable.
- Les forums de nos jeux vous permettant d'échanger avec d'autres joueurs.
- Une interface permettant de soumettre votre question à nos techniciens.
- Une messagerie personnelle pour suivre la résolution de vos problèmes.

Vous pouvez également contacter nos techniciens au **04.88.71.1000** (coût d'un appel local) du lundi au vendredi 10h – 20h.

LE SERVICE ASTUCES / SOLUCES :

Vous êtes perdus dans un jeu ? Vous avez besoin d'aide pour franchir un obstacle ? Vous recherchez des astuces pour progresser ?

Un seul numéro :

0.892.70.50.30 (0,34€/ mn)

Vous y trouverez :

- Toutes les astuces et soluces sur l'ensemble de notre catalogue.
- Un serveur vocal régulièrement mis à jour et disponible 24h/24 7j/7.
- La possibilité de parler en direct à nos spécialistes du lundi au vendredi 9h30-13h, 14h00-19h00.

GARANTIE

Ubisoft a apporté à ce produit multimédia tout son savoir-faire en matière de loisirs interactifs pour vous (l'« Utilisateur ») garantir une entière satisfaction et de nombreuses heures de divertissement.

Si toutefois, dans les cent quatre-vingts (180) jours suivant la date d'achat du produit multimédia ou tout autre délai de garantie plus long prévu par la législation applicable, celui-ci s'avérait défectueux dans des conditions normales d'utilisation, Ubisoft s'engage à procéder à un échange aux conditions définies ci-après.

Passé ce délai, Ubisoft accepte d'échanger le produit multimédia défectueux moyennant une participation forfaitaire de 15 Euros par produit multimédia.

Ubisoft offre un service de Support Technique dont les coordonnées sont indiquées dans le document du manuel relatif au Support Technique.

Pour que le produit multimédia défectueux puisse être échangé :

1) Prendre contact avec le Support Technique d'Ubisoft. Après avoir brièvement décrit le défaut dont le produit multimédia fait l'objet, l'Utilisateur se verra attribuer un numéro d'accord de retour.

2) Retourner ce produit multimédia dans son emballage d'origine, accompagné de l'original de la preuve d'achat, d'une brève description du défaut rencontré et des coordonnées complètes de l'Utilisateur.

Si le délai de garantie est dépassé, joindre au pli un chèque ou un mandat postal de 15 Euros par produit multimédia, libellé à l'ordre d'Ubisoft.

Important :

- Il est conseillé de procéder à cet envoi par "Colissimo suivi" ou par lettre recommandée avec accusé de réception, à l'adresse suivante : Support Technique Ubisoft, TSA 90001, 13859 Aix-en-Provence Cedex 3.
- Aucun produit multimédia ne sera échangé s'il n'est pas accompagné de son numéro d'accord de retour et de sa preuve d'achat.

L'Utilisateur reconnaît expressément que l'utilisation du produit multimédia est à ses propres risques.

Le produit multimédia est fourni en l'état et sans garantie autre que celle prévue plus haut. L'Utilisateur assume tous les frais de réparation et/ou correction du produit multimédia.

Dans les limites imposées par la loi, Ubisoft rejette toute garantie relative à la valeur marchande du produit multimédia, la satisfaction de l'Utilisateur ou son aptitude à répondre à une utilisation particulière.

L'Utilisateur assume tous les risques liés à une perte de profits, une perte de données, des erreurs, une perte d'informations commerciales ou autre résultant de la possession du produit multimédia ou de son utilisation.

Certaines législations ne permettant pas la limitation de garantie ci-dessus mentionnée, il est possible que celle-ci ne s'applique pas à l'Utilisateur.

PROPRIÉTÉ

L'Utilisateur reconnaît que l'ensemble des droits relatifs à ce produit multimédia, à ses éléments, à son emballage et à son manuel, ainsi que les droits relatifs à la marque, les droits d'auteur et copyrights, sont la propriété d'Ubisoft ou de ses concédants et sont protégés par la réglementation française ou autres lois, traités et accords internationaux relatifs à la propriété intellectuelle. Toute documentation associée à ce produit multimédia ne peut être copiée, reproduite, traduite ou transmise, en tout ou partie et quelle que soit la forme, sans le consentement préalable écrit d'Ubisoft.